

FORMULAIRE D'INSCRIPTION

VEILLEZ NOTEZ QUE CE FORMULAIRE SERA UTILISÉ POUR RETRACER LES JOUEURS POTENTIELS DU BETA-TEST. UNE FOIS LES PERSONNES CHOISIES (50 RESPONSABLES, AYANT UN ENTOURAGE DE JOUEURS SUFFISANT), NOUS VOUS FERONS PARVENIR (POSTE OU EMAIL) UN EXEMPLAIRE DU JEU VERSION BETA (VIGNETTES CARTONNÉES ILLUSTRANT 3 ÉQUIPES ET 6 PERSONNAGES, EN PLUS D'UNE VERSION BETA DU PLATEAU EN CARTON), ET UN NUMÉRO D'UTILISATEUR POUR LE FORUM DE DISCUSSION. CHAQUE RESPONSABLE RECEVRA EN CADEAU UN EXEMPLAIRE DE PANTINS NOCTURNES LORS DE SA SORTIE.

NOM :	PRÉNOM :	
ADRESSE :		
VILLE :	CODE POSTAL :	PAYS :
COURRIEL :		AGE :

QUESTIONS

NOMBRE DE JOUEURS DISPONIBLE DANS VOTRE ENTOURAGE POUR LES PLAYTEST?

QUELLES SONT LES QUALITÉS PRINCIPALES D'UN JEU DE PLATEAU (OU WAR GAME) SELON VOUS?

PRÉFÉREZ-VOUS LES JEUX DE PLATEAU (OU WAR GAME) DONT LES PARTIES DURENT MOINS D'UNE HEURE, OU CEUX DONT LA COMPLEXITÉ AMÈNE LES PARTIES À DURER PLUSIEURS HEURES ?

DANS UNE PARTIE, EST-CE L'ASPECT LUDIQUE OU MÉCANIQUE QUI VOUS INTÉRESSE LE PLUS - OU LES DEUX ? PAR MÉCANIQUE, NOUS ENTENDONS LES RÈGLE, LES STRATÉGIES, TANDIS QUE PAR LUDIQUE, NOUS ENTENDONS LA DIVERSITÉ DES FIGURINES (AUTANT LE DESIGN QUE LE BACKGROUND), L'ORIGINALITÉ DU MONDE, ETC.

DANS VOTRE CHOIX DE JEU DE PLATEAU, LA POSSIBILITÉ DE JOUER EN TOURNOI EST-IL UN FACTEUR DÉCISIF ?

SERIEZ-VOUS PRÊT À PARTICIPER À L'ÉLABORATION DE PANTINS NOCTURNES (NOUVEAUX PLAYTEST, CONCEPTION DE FIGURINES, ETC.) A LONG TERME?

PANTINS NOCTURNES

"Pantins Nocturnes", est un jeu sur plateau auquel les habitants fortunés, ainsi que ceux de la classe moyenne de Kainas, jouent lorsque tombe la nuit. Ce jeu, à la base, a été développé par un Empereur Gnath afin de divertir sa cour. Après plusieurs siècles d'oubli, seuls quelques Échos jouent encore. Voici quelques années, une I.E.S de Khaï-Bbek, Jeux Nocturnes, a repris l'idée, et l'a commercialisée. Outre le profit, le but de cette I.E.S. très impliquée socialement est de donner à tous l'opportunité de rencontres lors des soirées Nocturne trop denses, afin d'agrémenter leur soirée, et d'ainsi repousser le Rêve. Les Gnaths, les Odwoanes, les Volkoïs intellectuels et les Frilin sont les plus prédisposés à ce genre de jeu, par contre tous, de plus en plus, y trouvent leur compte : des compétitions amicales ont lieu dans les auberges, et en deux ans, dans la troisième plate-forme d'Ulabediare, ce jeu est déjà devenu une tradition, avec ces figures légendaires et ses histoires particulières... Pour la tradition, les figurines sont construites par tout un chacun, en ne respectant qu'une seule règle : ces figurines ne sont que des mannequins, des pantins, et doivent "en être conscient". Leur donner une apparence trop exacte, trop réelle, sans connaissance de leur statut de pantin, puisque joué de nuit, pourrait être dangereux. Certains pantins sont reconnus pour s'être Éveillés durant une soirée ou, depuis longtemps, ils "étaient joués", et s'être enfuis... Les cordes et ficelles nouées autour des bras et jambes des pantins sont généralement employés à cet effet.

CARACTÉRISTIQUES :

- LE JEU SE PASSE SUR UN PLATEAU DE HUIT PAR HUIT, AVEC DE 4 À 16 FIGURINES SELON LE MODE DE JEU, ET NE REQUIERT AUCUN DÉ.

- LE JEU SE JOUE À 1 VS 1, AVEC POSSIBILITÉ DE JOUER À 2 VS 2.

- LES FIGURINES PEUVENT REPRÉSENTER DES CONFRÉRIES, DES FACTIONS, DES ENTREPRISES AYANT CRÉÉES LEURS PROPRE ÉQUIPE, UN GROUPE D'ÉCHO, DES CRÉATURES DOMPTÉES - RÉELLES OU NOCTURNES... - DES MERCENAIRES, ETC.

- LE JOUEUR PEUT SOIT CHOISIR UNE ÉQUIPE PRÉ-CONSTRUITE, OU SOIT CRÉER LA SIENNE À PARTIR DE DIVERSES ÉQUIPES OU FIGURINES VENDUE SÉPARÉMENT.

Pantins Nocturnes sera pour les joueurs de Mechanical Dream un supplément, car nous inclurons de nouvelles règles et des références pour les personnages, les emplois, les nouveaux équipements, etc. développés dans Pantins Nocturnes en compatibilité complète avec MD.

- LA PARTIE DURE GÉNÉRALEMENT DE 15 À 30 MIN.

- TROIS ÉQUIPES, + 6 FIGURINES INDÉPENDANTE SONT DISPONIBLES EN VIGNETTES, AVEC LE PLATEAU POUR LES TESTS DE JEU.

- UN SYSTÈME DE JEU MODERNE, PERMETTANT UNE MULTITUDE DE VARIABLES, EN PLUS D'UN SYSTÈME D'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES UNIQUES, LEURS CONFÉRANT DE NOUVEAUX POUVOIRS DURANT LA PARTIE, OU EN CAMPAGNE SONT LES BASES DE LA MÉCANIQUE DE JEU CHOISIE.

RETOURNER LE FORMULAIRE AUX ÉDITIONS STEAMLOGIC INC

2177 MASSON #303

MONTRÉAL QUÉBEC

H2H 1B1 CANADA

WWW.STEAMLOGIC.COM

PANTIN@STEAMLOGIC.COM

